

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Уральский государственный педагогический университет»

Институт музыкального и художественного образования

Кафедра художественного образования

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ
ИЛЛЮСТРАЦИЙ К СКАЗКЕ П.П.БАЖОВА «СЕРЕБРЯНОЕ
КОПЫТЦЕ»**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

Исполнитель:
Колегова Анастасия Андреевна,
обучающийся БЭ-42 группы

Руководитель ОПОП

Научный руководитель:
Чинцова Маргарита Константиновна
доцент кафедры художественного
образования

Екатеринбург 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	2
ГЛАВА 1. ПРЕДПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ.....	5
1.1. Анализ ситуации.....	5
1.2. Портрет потребителя	12
1.3. Анализ аналогов и прототипов.....	15
ГЛАВА 2. ФОРМУЛИРОВКА ПРОЕКТНОЙ КОНЦЕПЦИИ.....	26
2.1. Проектные проблемы и задачи.....	27
2.2. Проектная концепция.....	29
ГЛАВА 3. ОБОСНОВАНИЕ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ.....	31
3.1. Формальное и цвето-графическое решение.....	31
3.2. Решение проектных задач.....	45
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	46
БИБЛЕОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	47
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	50

ВВЕДЕНИЕ

Иллюстрации в любых книжных изданиях к художественным произведениям всегда были очень важны для детей и их родителей. И в наши дни яркие и красочные рисунки в книгах и учебниках радуют подрастающее поколение, которое, благодаря им, охотнее читает и учится. Иллюстрация, это именно то, что оставит хорошее впечатление о прочитанном, поможет ребенку лучше понять и усвоить какой либо материал.

Изображение, которое объясняет, а также дополняет какой либо текст, является иллюстрацией [1]. Каждый рисунок, передающий содержание художественного произведения должен заинтересовывать и очаровывать человека, который будет знакомиться с этим произведением. Все дети выбирают книгу именно по обложке и по картинкам внутри, поэтому изображение так важно для любого текста. Для иллюстратора необходимо быть на одной волне с читателем, особенно с маленьким. Дети, как правило познают мир из своих первых книг, узнают что такое добро и зло, учатся уважать старших, и все это прекрасно передают именно иллюстрации, сопровождающие этот текст.

Современные компьютерные технологии позволяют достичь в иллюстрации высокого качества изображения, а также передать многообразие и выразительность цветов. Каждый современный художник, зная возможности цифрового рисования непременно выберет этот способ передачи смысла и идеи текста. Также в графических программах с помощью различных инструментов можно имитировать традиционные техники: рисование гуашью, акварелью, пастелью и т.д. Графический планшет облегчает процесс и тем самым дает лучше освоить и привыкнуть иллюстратору к компьютерным технологиям. Компьютерная графика, как средство, отлично подходит к созданию иллюстраций, так как на сегодняшний день этот подход к рисованию набирает обороты и становится все более популярным.

Актуальность темы данной выпускной квалификационной работы объясняется тем, что компьютерная графика - это современный способ создания иллюстраций к художественному тексту, содержащий в себе современность, качество и яркость изображения, что способствует вниманию ребенка, во время прочтения сказки.

Объект исследования: Сказка Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце».

Предмет исследования: иллюстрации к сказке Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце».

Цель выпускной квалификационной работы — создание иллюстраций к сказке Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце» с помощью компьютерной графики.

Задачи:

- 1) Изучить литературу
- 2) Провести анализ проектной ситуации
- 3) Составить анализ аналогов
- 4) Найти решение проектных проблем
- 5) Разработать проектную концепцию и создать иллюстрации к сказке

К основным **методам**, которые были использованы в процессе работы над художественно-творческим проектом, относятся:

- Теоретические: изучение литературы.
- Эмпирические: анализ аналогов, эскизирование, разработка проектного решения, визуализация.

Ключевые слова: КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА, ИЛЛЮСТРАЦИЯ, СКАЗКА, ПОЛИГРАФИЯ.

Структура работы:

Выпускная квалификационная работа состоит из содержания, введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения. В проекте представлено 5 иллюстраций, 60 страниц.

Выпускная квалификационная работа представляет собой разработанный художественно-творческий проект создания иллюстраций к

сказке Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце» для детей старшего дошкольного возраста, оформленный на 3 планшета масштаба 800х600 мм, а также представленный в виде макета.

ГЛАВА 1. ПРЕДПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ

1.1 Анализ ситуации

Книга для ребенка всегда являлась источником умственного и эмоционального развития, а также закладывала основы духовной культуры, формировала личность. Поэтому необходимо с малых лет приучать человека к чтению. При рассматривании иллюстраций, ребенок погружается в содержание книги с большим пониманием и интересом. Таким образом, он

воспринимает и осознает передаваемую для него информацию в большей степени, чем от книги без иллюстраций.

Отличительная черта детских книг - это множество изображений, которые максимально передают замысел автора произведения[2].

Иллюстрация - это изображение, которое дополняет какой либо текст[3]. Оно выполняет воспитательную, эстетическую и познавательную функции.

Познавательная отражает в иллюстрациях реальность, которая окружает ребенка, и помогает узнавать предметы и явления.

Воспитательная функция - это связь иллюстрации с воспитательной идеей, которая составляет основное содержание книги. Она объясняет иногда непонятную детям связь явлений и персонажей произведения[4].

Эстетическая функция дает ребенку познать искусство, развить чувство прекрасного.

Технике исполнения и оформлению детского художественного произведения уделяют особое внимание, так как читатель должен понять суть этого произведения. Важен индивидуальный стиль художника, также важно ,чтобы он учел возраст детей, для которых рисует.

Главное во взаимодействии ребенка с иллюстрированной книгой - это то, насколько и как художник помог ему сравнить и сопоставить себя с героем. В случае, когда дети не могут рассмотреть лицо персонажа - иллюстрация сразу лишается интереса со стороны читателя. Кроме того приоритетно то, как иллюстратор передает эмоции своих героев, их мимику.

Не менее важен фон, интерьер или пейзаж[5].

Иллюстрации можно разделить на цели, к которым они стремятся: художественно-образные и научно-познавательные. Художественнообразные цели предназначены для тех изданий, которые несут в себе литературнохудожественное содержание. Такие иллюстрации имеют

особенность колоритнее передавать сам сюжет художественного текста, показывать основные конфликты, выделить образы персонажей, важность каких либо действий. Научно-познавательные цели необходимы для изучения ребенком окружающего мира, поэтому включают в себя изображения каких либо научных опытов, явлений природы ,а также самого человека. К ним относятся фотографии, рисунки с натуры, графики и чертежи. Так как они находятся на страницах книги, они тоже являются иллюстрациями, потому что делают информацию нагляднее, которую несет текст[6].

Каждая иллюстрация имеет свой размер и расположение. Она бывает следующих видов:

- Обложка
- Заставка
- Полосная иллюстрация
- Полуполосная
- На развороте
- Оборочная
- Рисунки на полях

Обложка передает самое главное в художественном произведении. Иллюстрация на обложке относится к какому либо конкретному важному эпизоду текста или несет в общем его характер. За частую в литературе попадаетея обложка второго типа. Важным моментом является то, что само изображение на обложке не должно быть просто рисунком, относящимся к названию, так как заглавие этого произведения не всегда содержит его основную идею.

Заставку помещают в самом начале главы или части произведения, что означает начало одной из них. Чаше всего она находится в верхней части

страницы и отделяется от текста белым полем. Это помогает внимательно сосредоточиться на новой информации и настроиться на нее эмоционально.

Внутри текста помещают *полуполосные, полосные, на развороте, рисунки на полях и оборочные*. Формат выбирают в частности от значения образа, события, которое изображают. Само содержание иллюстрации, находящейся среди текста, обычно на прямую относится к нему. Текст следует до или после иллюстрации. Для изображений большого формата, полосных или разворотных, подбирают наиболее важные эпизоды книги, а те, которые имеют меньшее значение находятся на небольших оборочных иллюстрациях, либо их помещают на поля[7].

История появления иллюстрации как жанра изобразительного искусства зародилась очень давно, так как достаточно времени книжная иллюстрация была неотъемлемой частью, дополняющей текст.

Иллюстрации в Древней Руси появились уже в XI веке и создавались для рукописных изданий, к примеру «Изборник Святослава» или «Остромирово евангелие». Эти книги были цветными, их украшали золотом и продавали за весьма крупную сумму. Они имели большую ценность, так как выходили в одном единственном экземпляре. Книги в то время стоили очень дорого, а их значение закономерно росло.

Свой особенный вклад в развитие и создание книжных иллюстраций начала XX века привнесли художники, состоящие в объединении «Мир искусства» Л.С. Бакст, А.Н. Бенуа, И.Я. Билибин, Е.Е. Лансере, М.В. Добужинский и другие. Книжная иллюстрация, благодаря им, стала важной частью литературного текста. Также она стала отдельным видом искусства.

В России первой детской книгой, содержащей иллюстрации, был известный «Букварь» Кариона Истомина. Его вместе с текстом выгравировал на меди Леонтий Бунин. Выпускался же он в Москве в 1692 и 1694 годах.

Каждой букве была отведена конкретная страница, в верхней части которой помещали иллюстрацию буквы в виде людей, стоящих в разных положениях. По этой причине он и назван «Лицевой букварь». На его листах изображали людей, растения и животных, постройки и предметы быта. Эти рисунки были направлены на заинтересованность учащихся и для привлечения их к изучению новой информации. Рисунок и текст были неразрывно связаны и несли познавательную нагрузку.

Рисунок, который можно воспроизвести в нескольких экземплярах с помощью различных техник, как машинных так и рукотворных, называется графикой. Ей свойственна схематичность, рационализация предмета. Она, по большей части, условна, в отличие от других видов изобразительного искусства. Это можно заметить потому, что рисунок имеет возможность выполняться практически на любой плоскости и любом фоне. Рисунок можно представить даже по отдельности от фона, в любом пространстве или плоскости. Пространство передается построением планов и линейной перспективой и даже белым цветом листа. В графическом изображении цвет условен и ограничен.

Вид изобразительного искусства, который включает в себя и рисунок и напечатанные литературные произведения, которые основываются на искусстве рисунка и обладают своими средствами изобразительности, называется графикой. Данный термин изначально употребляли только по отношению к письму и каллиграфии. Свое новое значение он приобрел в конце XIX – начале XX веков, так как бурно развивалась промышленная полиграфия. Графика используется не только в книгах, но и в журналах, газетах, рекламных плакатах и афишах. Книжная графика передает внешний вид явлений окружающего мира, предметов через наглядное и образное воссоздание

зрительных форм. Само книжное издание включает в себя искусство шрифта, литературу, графику и полиграфическое искусство[8].

В наши дни очень часто художники при создании иллюстрации вместо бумаги и карандаша используют компьютер.

Область деятельности, в которой компьютерные программы используются в качестве инструмента по созданию и редактированию изображений, для оцифровки визуальной информации с целью ее обработки и хранением в дальнейшем, называется *компьютерной графикой*[9].

Компьютерная графика помогла иллюстраторам воплотить свои идеи, которые при исполнении вручную могли бы быть проблематичными или трудноисполнимыми. Все чаще компьютерная графика вливается в книжную иллюстрационную индустрию, не уступая традиционным техникам рисования, хотя они и в наши дни остаются значимыми.

Как только компьютерную графику начали использовать в изобразительной деятельности, упор стали делать на рисование фотореалистичных изображений. Продукт компьютерной графики очень сложен за счет своих методов создания и в результате получается рисунок, который выглядит неестественно, даже при условии детальной прорисовки. Этот факт привел к тому, что в компьютерной графике появилось новое направление, применяемое в книжной иллюстрации. Оно получило название *нефотореалистичной визуализации* - Non-Photorealistic Rendering - NPR. Это направление включает в себя методы имитаций художественных традиционных материальных средств и стилей.

Основная задача нефотореалистичной визуализации - сопоставить эмоциональность и красоту художественных произведений с пластичностью и быстротой компьютерной графики. Нефотореалистичная визуализация дает иллюстраторам и дизайнерам новые перспективы для творчества - они будут

иметь возможность воспользоваться преимуществами компьютерной графики не потеряв визуальную привлекательность и эмоциональную выразительность иллюстрации, выполненной с помощью традиционных средств.

Разнообразные методы нефотореалистичной визуализации моделируют следующие художественные традиционные формы:

- Живопись: акварель, методы, имитирующие мазки краски различной конфигурации.
- Рисование: чернила, карандаш, уголь, пастель.

Цифровыми средствами для создания нефотореалистичной визуализации являются графические редакторы Painter, Adobe Photoshop.

Аппаратные средства - это графические планшеты. Диджитайзеры фирмы Wacom считаются более профессиональными. Графические планшеты заметно облегчают иллюстратору процесс рисования в цифровом пространстве и позволяют создавать наклон пера и явление силы нажатия.

Нефотореалистичная визуализация отличается соединением сочности и яркости цветов, что характерно для компьютерной графики, с живостью традиционных художественных техник рисования[10].

В создании иллюстраций к сказке Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце» будет использован графический редактор CorelDRAW X6(64-Bit), ноутбук, для набросков - бумага, карандаши и стирательная резинка, листы, формата А4.

Художественно-творческий проект рассчитан на выполнение в течении одного учебного года. Первая половина года - это выполнение предпроектной части, то есть анализ портрета потребителя и аналогов, изучение соответствующей литературы, создание концепции проекта и выполнение набросков персонажей для иллюстраций и так далее.

Вторая часть учебного года предполагает выполнение иллюстраций средствами компьютерной графики, создание макета для печати, частичное создание книги и презентации для защиты, то есть защитное слово.

1.2. Портрет потребителя

В представленном проекте самыми важными потребителями являются дети старшего дошкольного возраста (5 – 7 лет). Данный возраст - важный этап в психическом развитии ребенка. В этом периоде жизни формируются необходимые психологические механизмы деятельности и поведения. Существенно изменяется высшая нервная деятельность. Характеристики головного мозга детей шестилетнего возраста по большей части приближаются к характеристикам взрослого человека. Этот возраст предполагает более интенсивные умственные нагрузки, которые связаны со школьным обучением. Закладываются основы для будущей личности, то есть формируется структура мотивов, социальные потребности, дети активно проявляют интерес к коллективным формам деятельности. Также ребенок может усваивать конкретную систему социальных ценностей, правил поведения и моральных норм в обществе. Дети до семи лет поступают в соответствии с переживаниями, которые актуальны для них в данный момент. Желания и выражения этих желаний в поведении являются единым целым. Поэтому в этом возрасте так важна стимуляция познавательной и интеллектуальной деятельности ребенка через книжные иллюстрации, которые обращают внимание на поступающую и необходимую информацию[11].

Проблемой развития интереса к детской книге у дошкольников занимались многие исследователи. Среди них такие как Л.С. Выготский, А.В.

Запорожец, Л.М. Гурович и другие.

Л.С. Выготский считал, что в дошкольном возрасте у ребенка активно развивается художественное восприятие[12].

Л.М. Гурович считала, что интерес к книге - это желание общаться с ней, умение понимать литературное произведение: сюжет, мироощущение автора, отношение к героям, их переживаниям и чувствам, понимать то, что хотел сказать автор. Также читатель должен эмоционально откликаться и личностно сопереживать героям[13]. Книжная иллюстрация неразрывно связана с текстом произведения, а для понимания сложных моментов ребенок должен получить возможность обращаться к наглядным материалам, на которых прослеживается смысл текста. Именно поэтому так важно современным иллюстраторам учитывать психологические особенности детей старшего дошкольного возраста.

Также, потребителями книжных изданий для детей дошкольного возраста являются соответственно и их родители. Каждому родителю хочется, чтобы его ребенок стремился к знаниям, был любопытен ко всему. Книга всегда была лучшим средством для развития и ведущей ролью в развитии детей. Перед родителями в первую очередь стоит задача научить своего ребенка любить книгу.

Психологи рекомендуют взрослым демонстрировать свой пример тем людей, для которых чтение в удовольствие. Заботливый родитель выбирает книгу по ее содержанию и красочности. Те книги, что проверены временем, которые он сам читал в детстве. Книги должны быть иллюстративными, тематическими : об игрушках и играх, природе, взаимоотношениях людей, семье, правилах поведения и гигиены, о природе и окружающем мире[14].

Ответственный родитель имеет особые требования к выбору книги для подрастающего поколения. Качественные литературные издания должны:

- Быть понятны ребенку, то есть соответствовать его возрасту
- Иметь персонажей со своей индивидуальностью. Каждый герой может испытывать собственные эмоции, которые отражаются в его мимике и жестах
- В книге должна присутствовать эстетика, чтобы иллюстрации не пугали ребенка и не вызывали отвращение
- Не было противоречий между картинкой и текстом
- Использовать спокойные цвета, чтобы они не были излишне яркими и кричащими

Для детей старшего дошкольного возраста рисунок, дополняющий текст должен быть наполнен деталями, различными ракурсами, светотенью и перспективой[15].

Кроме родителей и их детей потребителями будут и воспитатели детских образовательных учреждений. Воспитатель обязательно обращает внимание на дизайн и палитру книги, тона должны быть теплыми, пастельными.

Печатные буквы, слова и таблицы должны быть крупным шрифтом. Книги должны стимулировать социальные интересы и познавательную активность у детей. В такие книги входят издания с иллюстрациями о животном и растительном мире Земли, о жизни людей из разных стран, журналы для детей, энциклопедии[16].

В книге должно присутствовать качество исполнения. Также она должна быть адаптирована как для ребенка, так и для взрослого, чтобы ее хотелось читать, пролистывать, рассматривать.

Для детских книг предусмотрены специальные широкие форматы - 70x90/16 и 75x19/16. Такой формат создан как раз для изданий с крупными и многочисленными иллюстрациями, которые следуют образовательным целям [17]. Текст должен обеспечивать защиту зрения во время чтения: читаемые

шрифты, выверенные интервалы между частями текста и необходимая ширина полей [18].

Комплекс параметров, который определяет удобочитаемость издания: кегль и емкость шрифта, длина строки и так далее, называется шрифтовым оформлением текста. Чтобы ребенок не уставал от чтения, должен быть «Кегль шрифта не менее 18 пунктов при объеме текста на странице более 200 знаков и не менее 14 пунктов при объеме текста на странице 200 знаков и менее»[19]. Такой размер шрифта не напрягает зрение ребенка и не утомляет. Шрифт, формат, палитра иллюстраций и их выразительность - это те критерии, по которым ориентируется воспитатель, выбирая книгу для детей.

1.3. Анализ аналогов и прототипов

Нечто, что представляет подобие, соответствие и сходство с чемнибудь, называется аналогом[20].

Образец, источник для создания какого либо образа, персонажа, называется прототипом[21].

Иллюстрация в книге обязательно должна быть неразрывно связана с текстом, персонажи узнаваемы. Они, как правило, несут собирательный образ добра или зла. У добрых персонажей выразительные черты лица, мягкие и располагающие, вызывающие доверие и сочувствие, в зависимости от ситуации, происходящей в литературном произведении. В то же время злых героев иллюстратор изображает с отталкивающей внешностью. К примеру, сказка «Морозко», вошедшее в сборник «Народные русские сказки» Александра Афанасьева. Такой иллюстратор как Е.М Дидковская изобразила персонажей данной сказки реалистично, красочно. В них узнаются как отрицательные персонажи, так и положительные (см.рис.1.3.1). Героиня этой сказки, Марфушка, являет собой доброго героя.

Художник показал это в причёске, цвете волос, одежде. Волосы у Марфушки светлые, собраны в косу. Одежда представляет собой лохмотья, что в точности соответствует тому, как к ней относится мачеха. В то же время, к своей собственной дочери она проявляет излишнюю заботу. В рисунках Е.М. Дидковской четко проведена граница между положительными и отрицательными персонажами.

Выбраны удачные композиционные решения, однако, оформление иллюстраций не на всех страницах выполнено одинаково. При создании изображений к какому либо литературному произведению стоит придерживаться единого оформления листа. В одном случае у Е.М. Дидковской иллюстрация заполняет весь лист (см.рис.1.3.2), в другом же только частично (см.рис.1.3.3).



Рис. 1.3.1. Е.М. Дидковская, «Морозко».



Рис. 1.3.2. Е.М. Дидковская. «Морозко».



Рис. 1.3.3. Е.М. Дидковская. «Морозко».

Подробно прописаны предметы быта и обстановки русской избы: самовар, половики, веретено, украшенное орнаментами. Это знакомит читателей с русской народной культурой и осуществляет познавательную деятельность детей.

В иллюстрациях к сказке «Аленький цветочек» Сергея Тимофеевича Аксакова, более подробно прорисован деревенский быт (см.рис.1.3.4). Иллюстратор, Л. Ионов, детально изображает украшения дочерей богатого купца (см.рис.1.3.5). У каждого героя прослеживается индивидуальность. Это видно по мимике, к примеру, дочерей купца. В момент, когда отец спрашивает своих дочерей, что же привезти им в подарок, все три дочери отреагировали по разному. Благодаря качественно выполненным иллюстрациям Л. Ионовой, можно понять где на рисунке находится один из главных героев (см.рис.1.3.6). Настеньку изобразили учтиво кланявшейся, когда как две ее другие сестры были нарисованы стоящими в недовольных позах и подходящими выражениями лиц. Это полностью соответствует литературному тексту, где сестры попросили множество подарков, а Настенька лишь аленький цветочек.

Л. Ионов выбрала акварельную технику рисования и теплые тона (желтый, коричневый, зеленый, красный и их оттенки). Это подходящая цветовая палитра для детского восприятия и удержания интереса детей. Теплые цвета создают доверительное отношение к персонажам на психологическом уровне, особенно у ребенка. Мелкие и прорисованные детали позволяют надолго удержать интерес и желание не раз возвращаться к прочтению этой сказки.

В детализации женских костюмов у анализируемого аналога учитывался внешний вид народного женского костюма. Русский народный женский костюм состоит из длинной рубашки с рукавами. Сарафан надевается поверх

рубашки. Девушки, как правило, заплетали косу, украшали голову плотной лентой, венцом или обручем. Если было нужно, то сверху надевали платок. В будние дни девушки носили скромный повойник, вместо парадного кокошника. Кокошник - это род твердой и плотной шапочки, его носили с сарафаном. В XVIII - начале XIX века, кокошник искусно расшивали жемчужными и перламутровыми поднизями, шитьем из золотой и серебряной нити [23]. Л. Ионова наглядно показывает все особенности русского народного костюма.

Примером живописной иллюстрации, выполненной с помощью компьютерной графики является украинский художник Владислав Ерко. Его красочные работы выполнены в реалистичном стиле, хотя и многие персонажи его работ необычно стилизованы. Деталю данный художник (см.рис.1.3.7) уделяет достаточно, чтобы заинтересовать ребенка любого возраста. Герои его иллюстраций непременно завоюют читателя, и захватят все его внимание.

Павел Петрович Бажов - русский и советский революционер, писатель, публицист, журналист и фольклорист. К нему пришла известность как к автору уральских сказов. Во время написания своих сказов, П.П. Бажов изучал исторические документы, однако если в этих исследованиях в каком то вопросе было разногласие, то П.П. Бажов отвергал их, если они были не в пользу России, Урала и были не в интересах обычных людей.

В Екатеринбурге П.П. Бажову на плотине городского пруда установлен памятник-бюст. На его пьедестале изображен символический каменный цветок. Также, в городе, в доме в котором жил писатель, основан музей П.П. Бажова.

На гербе города Полевской, с окрестностями которого П.П. Бажов связал многие свои сказы, изображены Каменный цветок и Хозяйка медной горы. Они являются образами из сказов писателя.



Рис.1.3.4 Л. Ионова. «Аленький цветочек».



Рис.1.3.5 Л. Ионова. «Аленький цветочек».



Рис.1.3.6 Л. Ионова. «Аленький цветочек».



Рис.1.3.7 В. Ерко. Волшебные иллюстрации.



Рис.1.3.8. Кадр из мультфильма «Серебряное копытце»
Режиссер Г. Сокольский. Художник-постановщик Н. Орлова.

В 1977 году был нарисован и экранизирован советский мультипликационный фильм одноименной сказки Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце». Режиссурой занимался Геннадий Сокольский. Этот мультфильм снят в честь столетия автора сказки. Над этой экранизацией работали такие художники, как Т. Сокольская, Д. Куликов, Е. Вевурко и И. Троянова [26].

Советская мультипликация всегда привлекала своих зрителей качественной продукцией. Анализируя аналоги и прототипы для работы над иллюстрациями к сказке «Серебряное копытце», важно также ознакомиться и с данным мультфильмом, так как в нем созданы образы персонажей, от которых стоит отталкиваться. В начале мультфильма используются теплые тона, чтобы показать осенние пейзажи. Живая графика удерживает внимание зрителя на протяжении всего просмотра. Одним из главных персонажей, Даренку, иллюстраторы изобразили с большими глазами (см.рис.1.3.8), так как принято считать, что большие глаза передают больше эмоций. Также это связано и с

возрастом девочки. У Коковани в сравнении с девочкой совсем маленькие глаза. Художники старались придать своим персонажам такую мимику и выражения лиц, чтобы своих зрителей они привлекали добротой в лице, более конкретно передавался характер и сразу можно было понять, что у данных героев стоит научиться быть именно добрыми. Очень важно дошкольникам привить эти качества, стремление заботиться о своих близких, семье.

Фон в этом мультфильме достаточно прорисован. Хорошо читается осеннее время года (см.рис.1.3.9) и зимнее (см.рис.1.3.10).

Принимая во внимание проанализированные аналоги, можно понять, что дошкольникам нравятся персонажи с прорисованной мимикой, обилием деталей, красочный фон.



Рис.1.3.9. Кадр из мультфильма «Серебряное копытце».

Режиссер Г. Сокольский. Художник-постановщик Н. Орлова.



Рис.1.3.10. Кадр из мультфильма «Серебряное копытце»
Режиссер Г. Сокольский. Художник-постановщик Н. Орлова.

ГЛАВА 2. ФОРМУЛИРОВКА ПРОЕКТНОЙ КОНЦЕПЦИИ

2.1. Проектные проблемы и задачи

Чтобы начать работать над иллюстрациями к сказке, важно выявить проектные проблемы и найти решение задач проекта.

Во время разработки иллюстрации важно создать оригинальных персонажей, которых не будут ассоциировать с другими, уже существующими. У каждого героя должен быть свой характер, внешность, мимика и жесты, с помощью которых читатель узнавал бы их, связывая с содержанием литературного текста.

Второй проблемой является уникальность книги. То есть обложка, шрифт, форма и цвет издания должны выделяться среди других. В изображениях книги должен прослеживаться собственный стиль иллюстратора, который нельзя было бы спутать с кем то еще. А также это важно для того, чтобы книга не затерялась среди других, серых, обыкновенных и как будто копирующих друг друга экземпляров.

Также в книге должна решаться проблема моральных норм и социального поведения в обществе. Персонаж должен мотивировать детей на добрые поступки, показывая на собственном примере что хорошо , а что плохо.

Чтобы персонажи были достаточно уникальны, необходимо поставить задачу создания оригинальной стилистики иллюстраций.

Необходимо учитывать в стиле рисования персонажей, их одежде, быту, который их окружает само содержание литературного текста. То есть время года, в которое происходит действие, в данном случае учитывать то, что носили люди в деревне. Также нужно изобразить героев понятных для детского взора. Не сильно визуально загруженных, но и не слишком

упрощенных, однако рисование упрощенных фигур может являться особым стилем рисования самого иллюстратора.

Еще одной задачей творческого проекта является создание уникального внешнего облика книги, который бы легко читался и был понятен дошкольникам и их родителям. Это значит, что иллюстрации должны быть гармонизированы по цвету. Художник должен ориентироваться и на возраст ребенка. К примеру, отрицательные персонажи не должны заставлять ребенка бояться их и соответственно злых людей в реальной жизни. Их образы должны помогать детям брать с них пример, и учиться находить выход из ситуации по примеру положительного героя. Облик героев обязан способствовать большему пониманию литературного текста, и в свою очередь передавать детям через зрительный образ идею этого текста о нравственных ценностях и правильных социальных навыков. Важно передать в образе персонажа весь его характер, чтобы нельзя было спутать его с другим. Не мало важно найти шрифт, который бы не утомлял и не напрягал бы зрение. Был интересен и имел читаемый размер.

Также нужно поставить задачу поиска подходящего цветового ключа. Книга должна быть красочной, живой и свежей, по своим цветом. Детям нравятся красивое сочетание цветов. Слишком бросающиеся в глаза цвета использовать не стоит. От этого ребенок может быстро устать и потерять интерес к книге. Поэтому желательно наполнить выбранное цветовое решение различными оттенками, и это принесет большее эстетическое удовольствие.

В свою очередь, важно решить еще одну задачу-это правильно и умело выбрать части текста, которые нужно иллюстрировать. Картинка должна соответствовать выбранному фрагменту. Упрощать понимание какой либо сложной информации, которую несет текст. Определится с тем, сколько текста будет на странице с той или иной иллюстрацией.

Иллюстратор, который работает над созданием изображений для книги, помогает передать сюжет, которым хотел поделиться автор со своим читателем. Книга должна быть живой, уникальной и говорящей за себя, а талантливый иллюстратор - это проводник между автором и читателем.

2.2. Проектная концепция

Как только завершены поиски и анализ аналогов, сформированы проблемы и задачи проекта - прослеживается определенная проектная концепция.

Проект содержит в себе идею создания иллюстраций к сказке Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце» с помощью компьютерной графики, создания собственной стилистики с передачей сюжета произведения. Героями данного произведения являются: Кокованя, Даренка, кошка Муренка и лесной козел.

Кокованя - местный охотник, который решил забрать к себе осиротевшую девочку. Обладает внешностью мудрого человека. Добрые глаза, борода - седая. Имеет ружье. Часто ходит в лес за грибами и на поиски необычного лесного козла.

Даренка - девочка 6 лет. Имеет бурую кошку Муренку. В начале сказки кошка ободранная, но после того как Кокованя взял девочку вместе с ней к себе жить, кошка преобразилась.

У лесного козла на правой передней ноге серебряное копытце. Ростом он не выше стола, «ножки тоненькие, головка легонькая». На голове у козла 5 рожек-веток.

Благодаря анализу аналогов, были выбраны способы оформления иллюстрации и примерный внешний облик персонажей. Силуэт персонажей

будет практически приближен к реалистичной фигуре человека. Для придачки эмоциональности и открытости героя, у Даренки предполагается стилизация глаз, что означает , что глаза будут немного большего размера, чем на самом деле глаза у маленьких девочек. Стил ь иллюстраций будет простым для лучшего понимания текста и близок к минимализму.

Стилизация и небольшое изменение формы и размера деревьев будет интересней для маленького читателя. В сказке представлены 2 времени года, поэтому в некоторых иллюстрациях будут присутствовать элементы осени и зимы.

Для создания архитектурных сооружений, в качестве аналога будет использован мультипликационный фильм одноименной сказки Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце».

Цветовой ключ иллюстрации должен привлекать детей, при этом не утомляя их. К тому же важно, чтобы у ребенка осталось хорошее впечатление от прочитанного материала. По этой причине цветовой ключ будет представлять из себя теплые тона.

Иллюстрация не будет заполнять полностью пространство листа, как показано на рисунке 2.2.1 (иллюстрация взята из книги «Тасежные сказки»). Шрифт не должен перегружать глаз, поэтому использовать цветной шрифт не стоит.



Рис. 2.2.1. «Тажные сказки».

ГЛАВА 3 ОБОСНОВАНИЕ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ

3.1. Формальное и цвето-графическое решение

При создании художественного образа в детских иллюстрациях необходимо использовать специфический комплекс средств художественной выразительности, то есть рисунка, цвета, композиции книжной страницы.

Исследования таких ученых, как В.А. Езикеевой, Р.И. Жуковской, Р.Н. Чудновой, показывают, что цвет играет важную роль в процессе восприятия ребенком какого либо изображения. Дети особо эмоциональны и их отзывчивость на цвет выше, чем у взрослого человека. С помощью цвета передается объем, предметы и пространство.

Принято решение взять за размер иллюстраций формат А4. Для начала работы над иллюстрациями необходимо провести поиск эскизов персонажей. Наброски будут проводиться на бумаге, так как это наиболее привычный для художника процесс.

Учитывая возрастные особенности детей, были созданы персонажи к сказке и разработаны некоторые их возможные варианты: Кокованя, Даренка, кошка Муренка и лесной козел.

Для прически такого персонажа сказки как Даренка решено было изобразить две светлые косы. На голове повязан платок. Сама девочка будет одета в сарафан поверх рубашки с длинными рукавами. На рисунке 3.1.1. изображен первый поисковой вариант Даренки. Образ получился слишком грустным, что расстроит читателя и не задаст нужного настроения в время прочтения всей сказки.

Также был рассмотрен еще один вариант девочки с изменением черт лиц. Однако он по внешнему виду не соответствовал возрасту Даренки и казался старше 6 лет (см.рис.3.1.2). Поэтому третий вариант (см.рис.3.1.3) наиболее подходит для передачи внешности Даренки и будет итоговым.



Рис.3.1.1. Первый вариант персонажа Даренки.



Рис.3.1.2. Второй вариант персонажа Даренки.



Рис.3.1.3. Третий вариант персонажа Даренки.

Кокованя - это собирательный образ человека, знающего свое дело, обладающий множеством умений. Этому персонажу не понадобились дополнительные поисковые эскизы. На этом основании первоначальный набросок стал основным (см.рис.3.1.4). Кокованя должен заинтересовать ребенка и стать примером заботливого родителя, уважающим природу и животных. Его одежда являет собой шапку, длинную сорочку с запахом, подвязанную поясом в виде веревки. Обут в сапоги, вся его одежда темных оттенков. При изображении зимнего времени года он носит похожую по внешнему виду одежду и кроме того меховой воротник и варежки. За спиной у него висит ружье.



Рис. 3.1.4. Персонаж Кокованя.

Кошка Муренка (см.рис.3.1.5) и лесной козел также не потребовали дополнительный эскизных поисков, так как сразу же нашлись верные варианты изображения этих персонажей. Глаза у лесного козла как и у девочки - большие. Так козел будет преподнесен интереснее, чем с глазами обычного размера, потому что данное животное является волшебный сказочным персонажем. Так как лесной козел является не обычным домашним, его внешний облик будет изменен и более похож на лесного оленя(см.рис.3.1.6) .

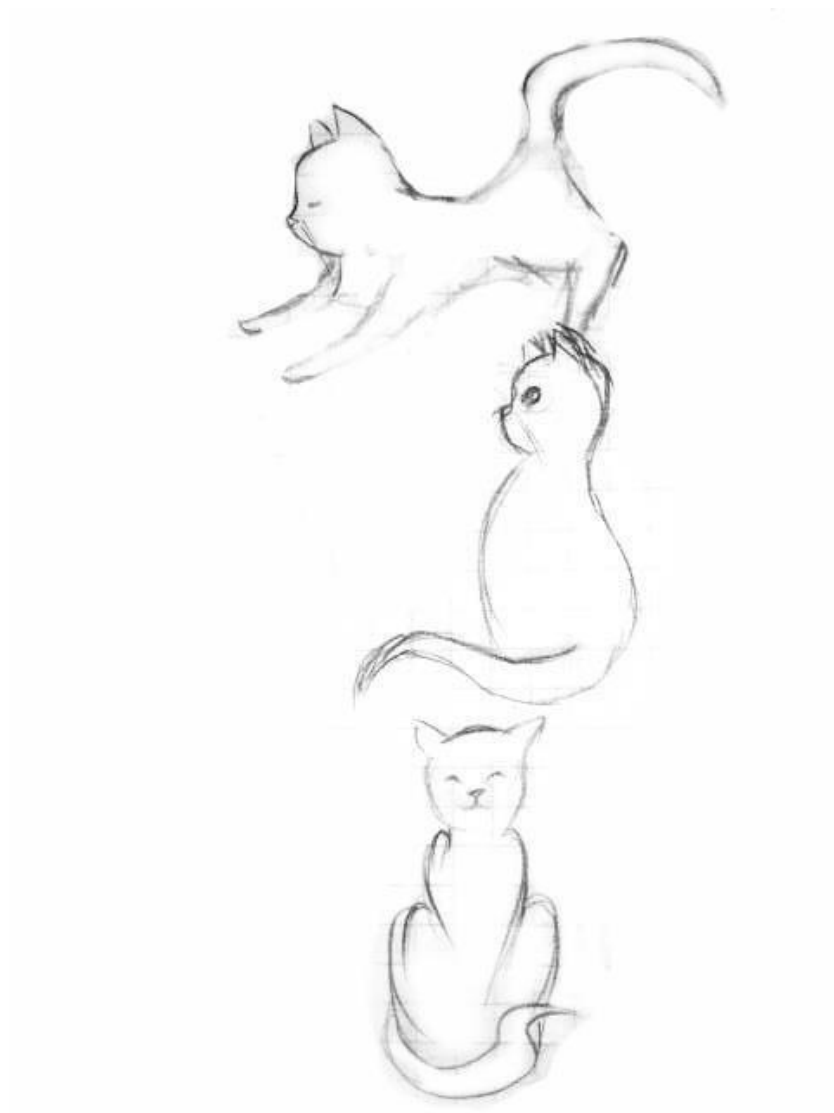


Рис. 3.1.5.
Персонаж
кошка
Муренка.

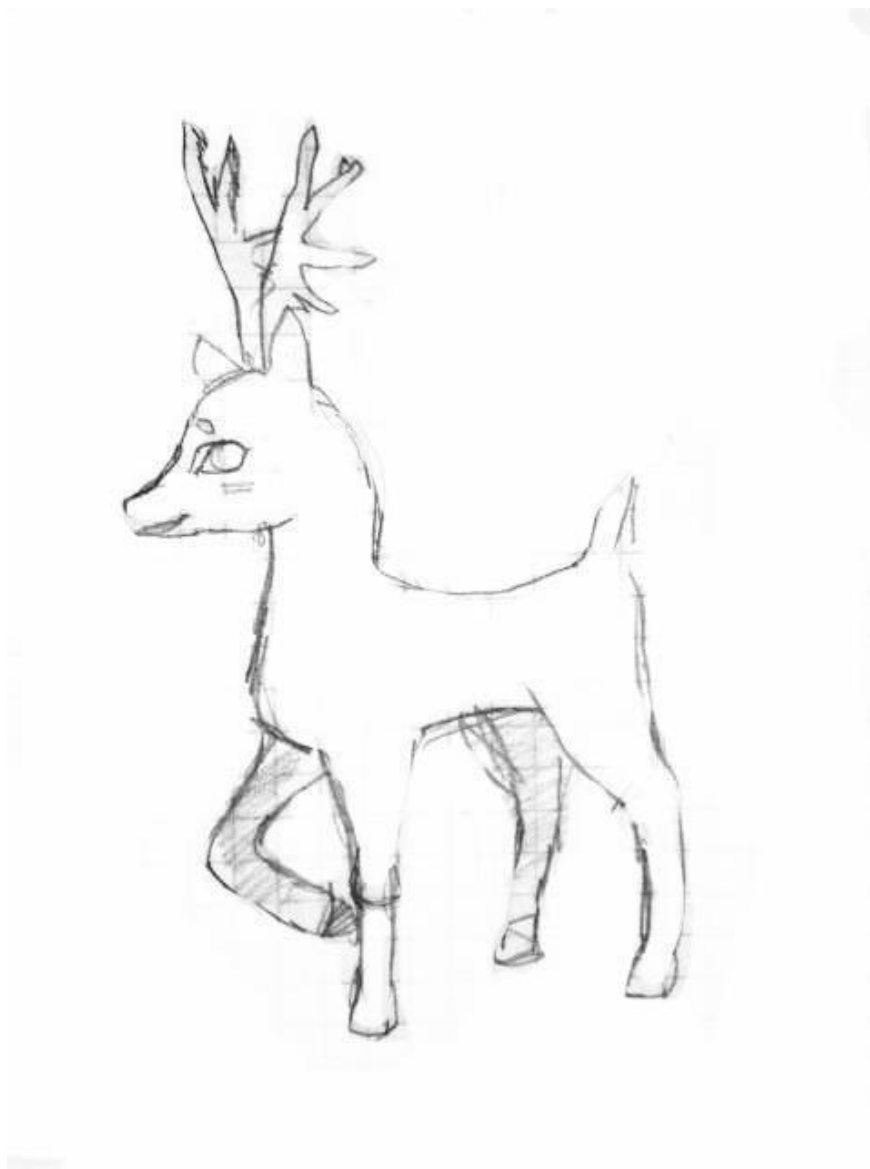


Рис. 3.1.5. Персонаж Лесной козел.

В сказке будет использоваться полосной вид иллюстрации. Так как детская иллюстрация для дошкольного возраста должна быть простой и понятной, изображения не будут иметь в себе большое количество предметов. Стил рисования не включает в себя создание гипер реалистичных картинок.

Для обложки сказки выбран шрифт Rupster Script Free (см.рис.3.1.6). Основным шрифтом самого текста будет Sreda (см.рис.3.1.7) .

Серебряное копытце

Рис.3.1.6. Rupster Script Free.

Жил в нашем заводе старик один, по прозвищу
Кокованя. Семьи у Коковани не осталось, он и
придумал взять в дети сиротку. Спросил у соседей,
не знают ли кого, а соседи и говорят:
– Недавно на Глинке осиротела семья Григория Потопаева.
Старших-то девчонок приказчик велел в барскую рукодельню взять,
а одну девчоночку по шестому году никому не надо.
Вот ты и возьми ее.

Рис.3.1.7. Sreda.

Были рассмотрены и другие варианты шрифтов, но они менее подходили для основного текста и обложки. К примеру шрифт TotsamShrift. Для обложки он не подходит по той причине, что для читателя в глаза слишком бросаются угловатые буквы. Для такой сказки как «Серебряное копытце» он очень грубо изображен (см.рис.3.1.8), в то время как шрифт Tetra слишком прост (см.рис.3.1.9).

СЕРЕБРЯНОЕ КОПЫТЦЕ

Рис.3.1.8. TotsamShrift.

СЕРЕБРЯНОЕ КОПЫТЦЕ

Рис.3.1.9. Tetra.

Для основного текста были проведены также поиски шрифта. Толщина такого шрифта, как Stiff Staff очень велика и будет мешать прочтению сказки, по этой причине он не выбран (см.рис.3.1.10). В то время как шрифт StudioScriptCTT (см.рис.3.1.11) слишком тонок, и из-за его завитков и наклона он также как и предыдущий шрифт менее читаем, чем тот, который выбран за основу (Sreda).

**жил в нашем заводе старик один, по прозвищу
кокованя. сесты у коковани не осталось, он и
придумал взять в дети сиротку. спросил у соседей,
не знают ли кого, а соседи и говорят:
– недавно на улице осиротела сестра григория потопалева.
старших-то девочек приказчик велел в барскую рукодельню взять,
а одну девочонку по шестому году никому не надо.
Вот ты и возьми ее.**

Рис.3.1.10. Stiff Staff .

*Жил в нашем заводе старик один, по прозвищу
Кокованя. Семьи у Коковани не осталось, он и
придумал взять в дети сиротку. Спросил у соседей,
не знают ли кого, а соседи и говорят:*

*— Недавно на Тлинке осиротела семья Тригория Потопаева.
Старших-то девчонок приказчик велел в барскую рукодельню взять,
а одну девчоночку по шестому году никому не надо.
Вот ты и возьми ее.*

Рис.3.1.11. Stiff Staff.

Цвет в иллюстрации - очень важный момент. Изображение в цвете лучше понимается читателем, так как цвет хорошо передает эмоциональную окраску художественного текста. Цвет познается детьми через восприятие как свойство предмета и явления. Процесс этого восприятия цвета детьми изучали такие психологи как Венгер Д. А, Запорожец А. В., Мелик - Пашаев А. А., Мухина В. С. и другие. Среди педагогов цвет изучали Комарова Т. С., Казакова Т. Г., Я. А. Коменский, М. Монтессори, Ф. Фребель т.д. Как показывают исследователи, чувство цвета состоит из восприятия цвета в окружающей жизни и искусстве, умении передавать цвет при создании рисунка[28].

В процессе работы с CorelDRAW необходимо создать новое рабочее поле и выбрать формат А4. Изначально создается эскиз в виде контуров (см.рис.3.1.12) с помощью такого инструмента как перо и форма. Далее происходит заливка цветом. При выполнении в цвете используются инструменты пипетка и заливка (см.рис.3.1.13).

Так как изображение не будет заполнять весь лист, необходимо при экспорте выбрать формат png. Этот формат имеет возможность сохранять иллюстрацию с прозрачным фоном. Таким образом при выводе на печать будут присутствовать только персонажи и их окружение, соответственно цена за печать будет ниже, что сэкономит бюджет. На рисунке 3.1.14 изображен конечный вариант иллюстрации.



Рис.3.1.12. Контурный эскиз.



Рис.3.1.13. Процесс заполнения цветом.



Рис.3.1.14. Завершенная иллюстрация.

Соответственно иллюстрации 3.1.14., выработан цветовой ключ (см.рис.3.1.15).

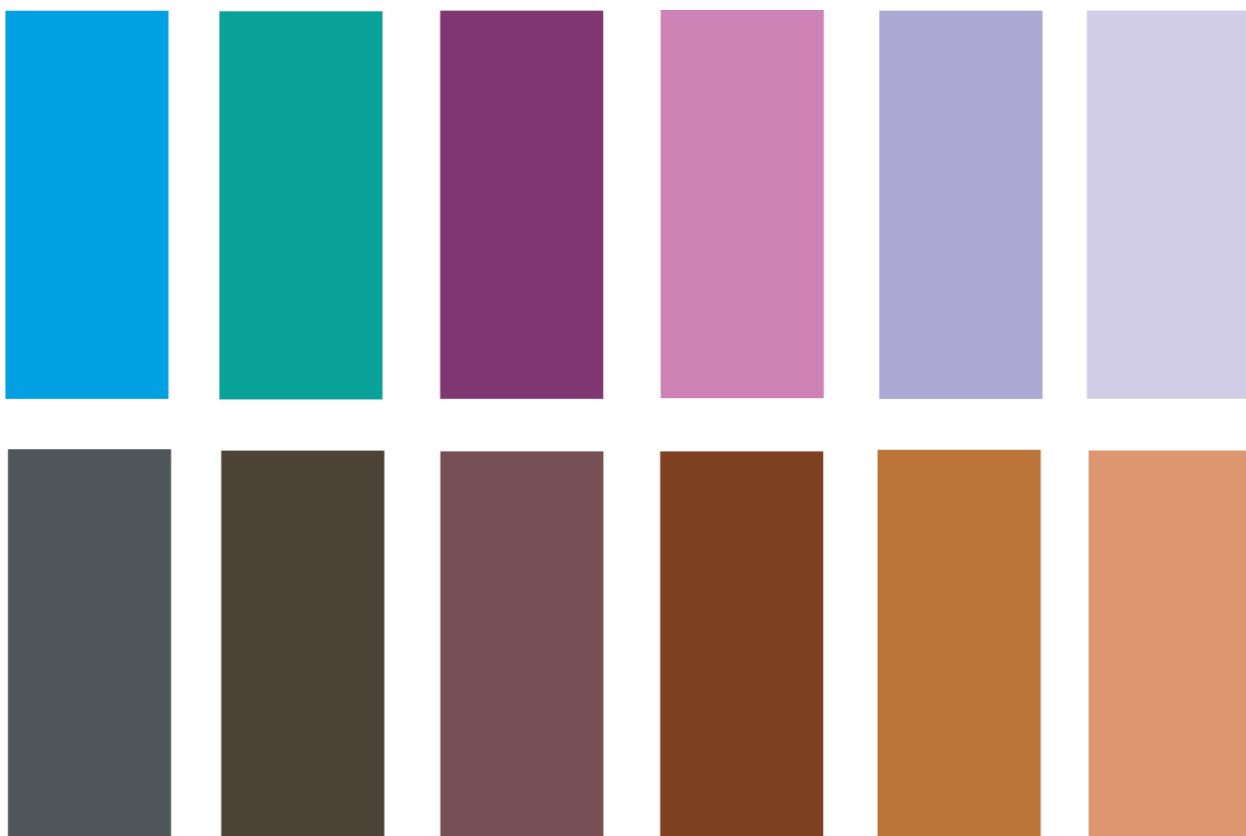


Рис. 3.1.15. Цветовой ключ

Цветовой ключ или цветовая палитра иллюстрации - это совокупность оттенков и цветов, которые гармонично сочетаются между собой. Определенный подбор цветов непосредственно влияет на настроение человека и физическое состояние. Одним цветам свойственно раздражать нервную систему, а другим - успокаивать. В данной палитре находятся цвета теплой гаммы.

Цветовая гамма делится на две группы:

- Холодная цветовая включает в себя цвета, ассоциирующиеся с холодом, снегом, льдом, глубиной
- Теплая цветовая гамма – цвета, которые напоминают человеку о жаре, огне, лете, пустыне, солнце

3.2. Решение проектных проблем

Книжная иллюстрация, в первую очередь, формирует эстетическое начало ребенка, развивает стремление к прекрасному. Благодаря книге, ребенок знакомится с окружающим его миром, учится поведению в обществе с помощью добрых и злых персонажей литературных произведений, которые повествуют о добре и зле.

В данном творческом проекте была решена проблема с авторской оригинальностью. Интересный шрифт, красивое сочетание цветов и собственный стиль иллюстраций не дадут затеряться среди других изданий данной сказки.

Литературный текст читаем и понятен. Персонажи узнаваемы и просты к зрительному восприятию ребенка дошкольного возраста, стилизованы предметы окружающего мира. Выбранные пути выражения иллюстраций оставят хорошее впечатление о сказке Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце».

Во время создания иллюстраций была решена задача по восприятию ребенком текста через правильное расположение персонажей в пространстве листа. Герои не сливаются с фоном и имеют четкие формы.

Также решены проблемы персонажей, которые должны нести пример социальных норм. Данные персонажи мотивируют детей на добрые поступки через иллюстрацию.

В процессе рисования учтен возраст ребенка. Решена задача составления цветового ключа. Иллюстрации к сказке красочны, обладают живым и свежим цветом, не напрягающим глаз.

Выбраны подходящие фрагменты текста. Картинка соответствует содержанию частей художественного произведения. Текст расположен на

листе удобочитаемо и не более 200 знаков на странице, что соответствует требованиям к детской иллюстрации. Иллюстрации были исполнены в векторной программе CorelDRAW X6. Данная программа была выбрана из-за удобства использования. В ней можно работать со всеми деталями изображения и при этом не искать их в слоях, как это приходится делать в Adobe Photoshop.

Потребитель ожидает от книги интересную и яркую картинку, которая бы радовала глаз не только ребенка, но и его родителя. В результате выявленные проблемы и поставленные задачи решены и соответствуют уровню качественного продукта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Детей старшего дошкольного возраста важно заинтересовать книгой, пробудить внутреннее стремление познавать новое, то есть активировать познавательную деятельность. Именно в этом и проявляется помощь ярких иллюстраций в книгах.

Из проделанной работы можно сделать выводы использование компьютерной графики как средства иллюстрации к сказке актуально и востребовано в современном мире как у детей так и у взрослых.

Изучены виды книжной иллюстраций, рассмотрены особенности цифровой графики. Также изучена история иллюстрации в России. Свой вклад в развитие и создание книжных иллюстраций начала XX века привнесли художники, состоящие в объединении «Мир искусства» Л.С. Бакст, А.Н. Бенуа, И.Я. Билибин, Е.Е. Лансере, М.В. Добужинский и другие. Книжная иллюстрация, благодаря им, стала важной частью литературного текста.

Проведена работа на изучение портрета потребителя. То есть по каким критериям выбирает книгу воспитатель дошкольного образовательного учреждения, ребенок и его родитель. Психические особенности детей старшего дошкольного возраста, которые должен учитывать иллюстратор в при создании рисунков к книге. Выявлены требования к книжной иллюстрации, ее формату и шрифтам.

Рассмотрены аналоги на примере таких талантливых художников - иллюстраторов как : Е.М. Дидковской, Л. Ионовой, В. Ерко, Н. Орловой.

Проанализированы проектные проблемы и составлены задачи. Решены проблемы уникальности литературного произведения, узнаваемости издания. Выполнены задачи по созданию иллюстраций с индивидуальным стилем и созданием читаемых образов персонажей. Найдено формальное решение и цветовой ключ.

Созданы иллюстрации к сказке Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце». Иллюстратор должен с помощью своих персонажей передать читателю сюжет произведения.

Иллюстрации в данном проекте имеют свой собственный

индивидуальный стиль, образы персонажей представлены в оригинальное манере. Цифровые технологии помогают создать качественный продукт без возможности испортить его. Компьютерная графика вносит в процесс простоту и скорость выполнения.

Компьютерная графика - это популярный в наши дни способ передачи и исполнения какого либо изображения. В цифровой живописи постоянно обновляются приемы рисования. Существует множество уроков в интернет сети, обучающих работе с графическими редакторами . С помощью них можно без труда освоить эту технику. Прогресс в изобразительном искусстве не стоит на месте, поэтому компьютерная графика всегда будет востребована и будет развиваться и совершенствоваться дальше.

Цели и задачи выпускной и квалификационной работы достигнуты и реализованы. Созданы иллюстрации к сказке Павла Петровича Бажова «Серебряное копытце», с узнаваемыми образами персонажей, которые оставят у читателя хорошее впечатление от прочитанного.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

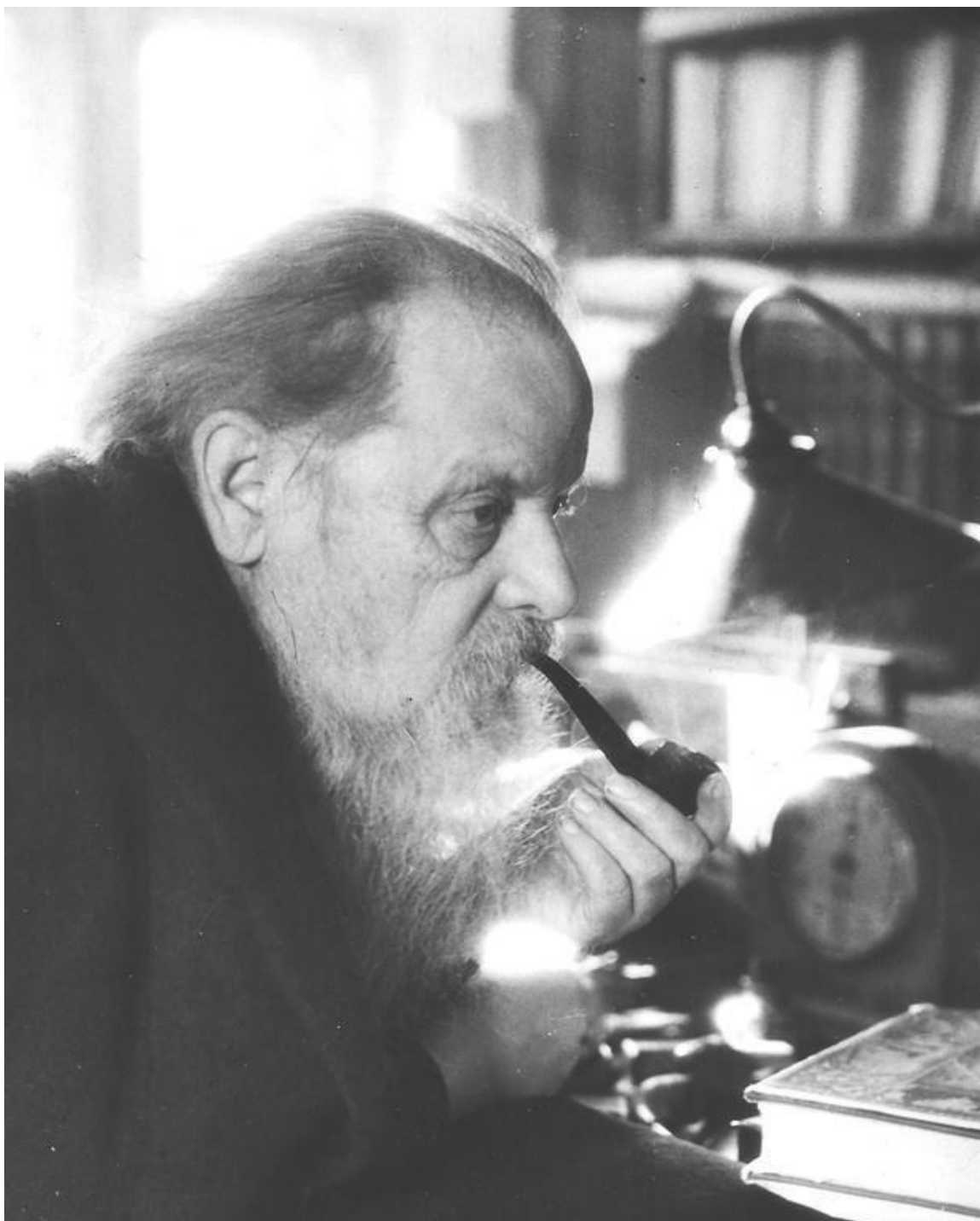
1. Иллюстрация // Издательский словарь-справочник : [электрон. изд.] / А. Э. Мильчин. — 3-е изд., испр. и доп. — М.: ОЛМА-Пресс, 2006
2. Безменова З.К. Зачем иллюстрация в детской книге // Детская литература. 1986.- № 6 С.56-57.

3. ОСТ 29. 130-97 «Издания. Термины и определения»
4. Дехтерев Б. «Познание мира и иллюстрация», Детская литература. – 1972. – № 3. С. 56–63.
5. Бычков М. Об искусстве книги //Новая детская художественная литература в издании, рекламе, критике и чтении. СПб., 2006. Вып. 3.
6. Тяпкин Б.Г. Работа редактора над книжными иллюстрациями. М.: Книга, 1968. С. 5-6.
7. Виды книжных иллюстраций // Мастера иллюстраций. [Электронный ресурс] URL: <http://illustrator.odub.tomsk.ru/index.php?newsid=159>
8. Эриашвили Н.Д. Книгоиздательство: Менеджмент и маркетинг. – М.: ЮНИТИ, 2012. 207 с.
9. Сергеев Александр Петрович, Кущенко Сергей Владимирович. Основы компьютерной графики. Adobe Photoshop и CorelDRAW - два в одном. Самоучитель. — М.: «Диалектика», 2006. 544 с.
10. Книжная иллюстрация в 21 веке // Современные технологии.
[Электронный ресурс]
URL: www.art.ioso.ru/wiki/index.php/Книжная_иллюстрация_в_21_веке
11. Дошкольное образование // Общая характеристика развития детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] URL:
http://www.portal-slovo.ru/pre_school_education/36728.php
12. Обучение и развитие в дошкольном возрасте / Л.С. Выготский. – Москва, 2003 // Психология развития ребенка / Л.С. Выготский. – Москва : Эксмо-Пресс : Смысл, 2003. С. 349-366.
13. Ребенок и книга / Л. М. Гурович, Л. Б. Береговая, В. И. Логинова; под ред. В. И. Логиновой. — 2-е изд. — М. : Просвещение, 1992. 64 с.

14. Педагогика // Лучшие друзья ребенка - это книги: их польза и роль в развитии. [Электронный ресурс] URL: <http://paidagogos.com/?p=8141>
15. Для родителей // Какой должна быть книга для ребенка: требования к иллюстрации детских книг. [Электронный ресурс] URL: <http://tver.rastemvrossii.ru/kakoi-dolzha-byt-kniga-dlyarebenkatrebovaniya-k-illyustratsiyam-detskikh-knig.html>
16. Дошкольная педагогика: учебник для бакалавров / Н.А. Виноградова, Н.В. Микляева, Ю.В. Микляева; под общ. ред. Н.В. Микляевой. – М.: Издательство Юрайт, 2013. 510 с.
17. Форматы книг и применение // Широкие форматы. [Электронный ресурс] URL: <http://www.onebook.ru/design/formats.php>
18. Требования к верстке детских книг // Детская книга. [Электронный ресурс] URL: <http://www.amnt.ru/design/page-proofs/requirements/>
19. ОСТ 29.127 – 2002 – Издания книжные и журнальные для детей и подростков // Общие технические условия. [Электронный ресурс] URL: <http://studopedia.org/14-54681.html>
20. Толковый словарь Ушакова. Д.Н. Ушаков. 1935-1940.
21. Толковый словарь Ожегова. С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. 1949-1992.
22. Зимние сказки: Морозко // Иллюстрации. [Электронный ресурс] URL: <http://www.liveinternet.ru/users/alexis7/post67935395/>
23. Народный и исторический костюм // Русский народный женский костюм. [Электронный ресурс] URL: http://www.narodko.ru/article/nako/rucckii_narodnyi_genckii_kostum.htm
24. Сергей Тимофеевич Асаков «Аленький цветочек» // Иллюстрации Л. Ионовой. [Электронный ресурс] URL: [https://aria-art.ru/0/A/Aksakov%20S.%20Alen%27kij%20cvetochek%20\(L.%20Ionova](https://aria-art.ru/0/A/Aksakov%20S.%20Alen%27kij%20cvetochek%20(L.%20Ionova)

-)1.html
25. Когда в сердце живёт сказка // Потрясающие иллюстрации украинского художника Владислава Ерко [Электронный ресурс] URL: <http://www.kulturologia.ru/blogs/161216/32606/>
26. Бажов Павел Петрович // Большая советская энциклопедия: [в 30 т.] / под ред. гл. ред. А. М. Прохоров — 3-е изд. — М.: Советская энциклопедия, 1969
27. Волшебный сад детства // Иллюстрации для дошкольников: влияние цветового оформления на отношение ребенка к литературному герою. [Электронный ресурс] URL: <http://el-mikheeva.ru/napravl/poznanie/illyustratsii-dlya-doshkolnikov-vliyanietsvetovogo-oformleniya-illyustratsii-na-otnoshenie-rebenka-kliteraturnomugeroyu>
28. Цветовосприятие у детей дошкольного возраста // Теоретические аспекты формирования цветовосприятия [Электронный ресурс] URL: <http://works.doklad.ru/view/TqY9U0pdntQ.html>
29. Читаем детям // Таежные сказки. [Электронный ресурс] URL: <https://www.babyblog.ru/community/post/kidslibrary/3133871>
30. Цветовая гамма и ее значение в дизайне // Тепло и холод. [Электронный ресурс] URL: http://www.internet-technologies.ru/articles/article_2379.html

ПРИЛОЖЕНИЕ



Павел Петрович Бажов.



Цветовая гамма.



Иллюстрации на обложке или переплете.



Иллюстрации-фронтиспис.

КАК ЁЖИК-ОХОТНИК ИГОЛКАМИ ТОРГОВАЛ



На берегу небольшой степной речки под Саратовом стоял небольшой посёлок из пяти домов. Вернее, из четырёх с половиной, потому что один дом — в нём жил кувшинщик Нутрия — был наполовину в землю врыт.

Однажды ёжик, охотник, который жил в избушке на опушке, подумал: «Как у меня иголок много, одна об другую стучат, как у дикобраза, к мышкам подкрасться невозможно...»

И он написал такое объявление:

«ПРОДАЮТСЯ ИГОЛКИ».

И подписался: «Охотник Ежилов».



Иллюстрация-заставка.

— Все спортом занимаются, — сказал Енотов. — Ежик на охоту ходит. Нутрия целый день глину копает. Барсук с утра до ночи по свалкам и рынкам носится. А ты всё время на одном месте машинку крутишь.

— Что же мне делать?

— А вот что. Пойди к кувшинщику Нутрии, пусть он тебе глиняные гантели сделает. И приходи ко мне, я тебе упражнения пропишу. Через месяц у тебя не только талия появится, у тебя и плечи развернутся, будешь очень красивым. Вот тогда и шей себе хоть костюм, хоть шубу, хоть халат домашний.

И решил Бобров спортом заниматься.



Иллюстрация концовка.



«Букварь» Кариона Истомина.



Г. Сокольский. Режиссер мультфильма «Серебряное копытце».



Н. Орлова художник постановщик мультфильма «Серебряное копытце».



Памятник П.П.Бажову.Г.Екатеринбург



На гербе города Полевской изображены Каменный цветок и Хозяйка медной горы из сказов П.П.Бажова.